



» Die Großmeister «  
Erweiterung Adventskalender 2017 für das Kartenspiel  
für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer 30 bis 50 Minuten

## Material

8 Großmeister-Plättchen: Riga, Visby, Stockholm,  
Tallinn, Danzig, Geld, Ritter, Kaufmann.

## Spielvorbereitung

*Wenn ihr ohne Riga-Gebäude spielt, entfernt das Großmeister-Plättchen „Riga“.*

Mischt die übrigen Großmeister-Plättchen, dreht die obersten vier auf die Rückseite und mischt erneut. Dann platziert die oberen vier Großmeister-Plättchen offen in der allgemeinen Auslage und nehmst den Rest aus dem Spiel. Ist das Großmeister-Plättchen „Geld“ in der Auslage, legt es etwas abseits offen auf die Seite, die der Spielerzettel entspricht. Es wird erst am Spielende ausgewertet.

## Spielablauf

Nach jedem Bau eines Gebäudes kontrollierst Du, ob Du die Bedingungen für den Erwerb eines Großmeister-Plättchens erfüllst. Je nach Vorder- oder Rückseite der Plättchen sind die Voraussetzungen unterschiedlich:

A. Plättchen mit der Angabe „Max.“ erhältst Du aus der allgemeinen Auslage, wenn Du mindestens 2 Gebäude in der angegebenen Stadt hast bzw. mindestens 3 Ritter oder Kaufleute insgesamt in Deiner Auslage besitzt. Um das Plättchen einem anderen Spieler wegzunehmen, musst Du mehr Gebäude oder Personen besitzen als der derzeitige Inhaber des Plättchens. Im Falle eines Unentschiedens behält der bisherige Besitzer das Plättchen.

B. Plättchen mit der Angabe „1.“ erhältst Du aus der allgemeinen Auslage, wenn Du der Erste bist, der 3 Gebäude in der entsprechenden Stadt gebaut bzw. 4 Ritter oder Kaufleute insgesamt in der Auslage hat. Du behältst das Plättchen bis zum Spieldende.

Autor: Stefan Risthaus  
Grafik: Christian Fiore  
Layout: Stefan Malz  
Art.-Nr.: OST-R1-05  
© OSTIA-Spiele 2017



## Schlusswertung

- Am Spielende erhältst Du 4 Siegpunkte für jedes Großmeister-Plättchen, das Du besitzt.
- Du erhältst 2 Siegpunkte, wenn Du die Bedingung für den Erwerb eines Großmeister-Plättchens mit der Angabe „1.“ erfüllst, das ein anderer Spieler besitzt.
- Du erhältst 2 Siegpunkte, wenn Du die Bedingung für den Erwerb eines Großmeister-Plättchens mit der Angabe „Max.“ erfüllst, das ein anderer Spieler besitzt und wenn kein anderer Spieler (außer dem Besitzer des Plättchens) mehr Gebäude bzw. Ritter oder Kaufleute besitzt als Du.

**Beispiel:** Christian hat das Plättchen „Max. Tallin“ in seiner Auslage und 4 Tallinn-Gebäude gebaut. Volker und Heike haben je 3 Gebäude in Tallinn gebaut, Robert nur 2 Gebäude. Christian bekommt 4 Siegpunkte, Heike und Volker erhalten je 2 Siegpunkte, Robert geht leer aus.

• Wertet ggf. dann das Plättchen „Geld“ aus: Jeder ermittelt sein Barvermögen, indem er den Warenwert seiner verbliebenen Handkarten addiert und die unverbrauchten Geldbeträge seiner Gebäude hinzurechnet. In der Reihenfolge der Barvermögen erhältet ihr 6-4-2 Siegpunkte (bei weniger als 4 Spielern 4-2). Bei Gleichstand addiert ihr die Punkte für die betroffenen Ränge und teilt sie gleichmäßig unter den Beteiligten auf, wobei gegebenenfalls abgerundet wird.

Wer kein Restgeld hat, erhält keine Punkte für das Plättchen „Geld“.

**Hinweis:** Wenn ihr mit der „Vitalienbrüder“-Erweiterung spielt, muss der Besitzer des Großmeister-Plättchens mit der Angabe „Max.“ Ritter oder Kaufmann das Plättchen (nur) abgeben, wenn er durch das Verdecken eines Ritters bzw. Kaufmanns weniger hat als ein anderer Spieler, jener erhält das Plättchen dann sofort. Gilt es mehrere Spieler, die dann die meisten Ritter bzw. Kaufleute haben, wird das Großmeister-Plättchen dann sofort rückgelegt. Sobald ein Spieler allein denjenige mit den meisten Rittern bzw. Kaufleuten ist (mind. 3), erhält er sofort das Großmeister-Plättchen. Plättchen mit der Angabe „1.“ werden auch dann nicht zurückgelegt, wenn der Besitzer nicht mehr 4 Ritter bzw. Kaufleute in seiner Auslage hat.





19

# BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER ADVENT 2017 CALENDAR



»The Grand Masters«

Expansion Advent Calendar 2017 for the card game



Author: Stefan Rasthaus  
Graphics: Christian Fiore  
Layout: Stefan Malz  
Art. No.: OST-RI-05  
© OSTIA-Spiele 2017

## Material

8 Grand Master Tiles: Riga, Visby, Stockholm,  
Tallinn, Danzig, Money, Knight, Merchant.

## Game Setup

If you play without the Riga Buildings, remove the "Riga" Grand Master Tile from the game.

Shuffle the Grand Master Tiles, flip the top four to their reverse side and shuffle again. Finally lay out the top four Tiles into a common supply. Remove the rest of the Grand Master Tiles from the game. If the "Money" Grand Master Tile is part of the common supply, make sure it shows the side matching the number of players taking part. This tile is only used in final scoring.

## Gameplay

Every time you erect a building you check if you can claim one or more Grand Master Tiles. The requirements depend on which side the tile shows:

- You take a tile with the "Max." requirement from the supply when you have at least 2 buildings erected in the according city or have 3 Knights or Merchants in your display. To take this tile from another player, you need to have more buildings, Knights, or Merchants than the current owner of the tile. In case of a tie, the tile stays with its current owner.
- You take a tile with the "1." requirement from the supply if you are the first player to erect 3 buildings in the according city or to have 4 Knights or Merchants in your display. The tile remains with its initial owner until the end of the game.

- You gain 4 victory points for each Grand Master Tile you own.
- You gain 2 victory points for each "1." Grand Master Tile owned by another player if you fulfill its requirements.
- You gain 2 victory points for each "Max." Grand Master Tile owned by another player if you fulfill its initial requirement and if no other player (except for the tile's owner) has more buildings, Knights, or Merchants than you.

**Example:** Christian owns the "Max. Tallinn" tile and has erected 4 Tallinn buildings. Volker and Heike have erected 3 Tallinn buildings each, Robert only 2 buildings. Christian gains 4 victory points, Heike and Volker gain 2 points each, Robert gains nothing.

- Finally score the "Money" tile if it's in play. Evaluate the total of your money, i.e. the basic value of the commodities in your hand and all unused benefits from your buildings. The player with the highest total gains 6 points, the runner-up 4 points, and the third place 2 points. In a 2 or 3 players game, the highest money value brings 4 points and the runner-up gains 2 points.
- In case of a tie, add the victory points for the according ranks and divide them equally among the involved players (rounded down, if necessary).

You never gain victory points for the "Money" tile if you don't have any money left.

**Note:** When using the Virtual Brothers expansion, the following applies: If the owner of the Grand Master Tiles for Knights or Merchants with the "Max." requirement covers a Merchant or Knight, he only has to forfeit the tile if another player now has more Knights or Merchants than the current owner. That player gets the tile. If more than one player is tied for having the most Knights or Merchants, the tile is placed back into the supply. In this case, the player with the most Knights or Merchants in future takes the tile (if he has at least 3 Knights or Merchants). Grand Master Tiles with the "1." requirement are never removed to the supply, even if a tile's owner does not fulfill its requirement any more.